

Implementasi Edutainment dalam Pembelajaran Tematik di SD Negeri Banyuwangi 1 Magelang

Anang Amiruddin Nugroho^{1*}, Tiara Nila Agustina², Dwi Royyand Firdaus Ma'arif³, Subkhani Kusuma Dewi⁴, Aulia Maudy Hasnaning Afifa⁵, Erlina Indrawati⁶, Devita Musyarofah⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Magelang, Jl. Tidar No.21, Magersari, Kec. Magelang Sel., Kota Magelang, Jawa Tengah, Indonesia.

E-mail: anangamiruddin@unimma.ac.id

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2169>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 06 August 2025

Revised: 12 August 2025

Accepted: 18 August 2025

Kata Kunci:

Edutainment, Peserta Didik, Sekolah Dasar, Tematik.

Keywords:

Edutainment, Students, Elementary School, Thematic.

ABSTRACT

Edutainment merupakan respon terhadap kebutuhan pembelajaran di abad ke-21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital, melalui permainan edukatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi edutainment di SD Negeri Banyuwangi 1 Magelang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis dilakukan dengan reduksi, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Bentuk verifikasi pengayaan hasil penelitian melalui triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan keterlibatan aktif peserta didik pada implementasi edutainment dalam pembelajaran tematik. Model edutainment dilakukan dengan *ice breaking*, eksperimen, simulasi dan praktik. Keterlibatan aktif peserta didik dalam implementasi edutainment berkontribusi terhadap prinsip *deep learning* yaitu *mindful learning*, *meaningful learning* dan *joyful learning*.

Edutainment is a response to the needs of 21st-century learning that emphasizes critical thinking skills, creativity, and digital literacy, through educational games. The purpose of this study was to determine the implementation of edutainment at Banyuwangi 1 Elementary School, Magelang. This study used a descriptive qualitative approach, with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The analysis technique was carried out through data reduction, presentation, and drawing conclusions. The form of verification enrichment of research results through data triangulation. The results of the study showed active involvement of students in the implementation of edutainment in thematic learning. The edutainment model was carried out with ice breaking, experiments, simulations, and practice. Active involvement of students in the implementation of edutainment contributes to the principles of deep learning, namely mindful learning, meaningful learning, and joyful learning.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Anang Amiruddin Nugroho, et al (2025). Implementasi Edutainment dalam Pembelajaran Tematik di SD Negeri Banyuwangi 1 Magelang, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2169>

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 integrasi lintas disiplin dalam pembelajaran menjadi fokus utama khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Pendekatan tematik, yang banyak diadopsi dalam kurikulum sekolah dasar di berbagai negara, bertujuan untuk menghubungkan mata pelajaran dalam satu tema terpadu. Model ini mendorong pemahaman yang lebih mendalam dengan membantu peserta didik melihat keterkaitan antara konsep akademik dan konteks kehidupan nyata (Drake & Reid, 2018). Secara konsep terlihat sangat menjanjikan, namun implementasi pembelajaran tematik kerap menghadapi

tantangan terutama partisipasi aktif peserta didik di jenjang sekolah dasar. Rata-rata usia peserta didik memiliki karakteristik rasa ingin tahu, imajinatif, dan aktif. Pada pembelajaran di kelas metode konvensional masih didominasi ceramah, hafalan, dan penggunaan buku teks. Metode ini dianggap tertinggal dan kerap kali tidak mampu memenuhi kebutuhan perkembangan psikologis dan kognitif peserta didik (Kucirkova & Cremin, 2020). Pendekatan pedagogis dibutuhkan untuk menelaraskan dan menciptakan lingkungan belajar pada pembelajaran tematik yang dinamis menyenangkan secara emosional. Edutainment menjadi salah satu pendekatan yang digunakan dalam menstimulasi keterlibatan peserta didik.

Edutainment merupakan integrasi antara unsur pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*), yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan daya serap peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Huang & Johnson, 2020). Pemanfaatan media dalam praktik edutainment seperti permainan edukatif, video, cerita interaktif, lagu, drama, eksperimen dan simulasi, dianggap lebih menarik dan komunikatif. Edutainment mampu menjembatani kesenjangan antara tujuan kurikulum yang bersifat abstrak dan keterlibatan nyata peserta didik dalam proses belajar (Herodotou, Heiser, dan Rienties, 2019). Peserta didik menjadi lebih responsif terhadap pesan edukatif yang disampaikan dalam format naratif atau yang menyerupai permainan (Lauricella, Wartella, dan Rideout, 2016). Konsep belajar menjadi aktivitas yang “terasa seperti bermain” dalam edutainment membantu mengurangi beban kognitif dan kecemasan dalam proses pembelajaran formal.

Implementasi edutainment dalam pembelajaran tematik dapat disesuaikan, karena dapat menghubungkan ragam konten pembelajaran ke dalam satu kegiatan atau media terpadu. Proyek bercerita atau permainan edukatif sebagai salah satu contohnya, dapat mengintegrasikan literasi, sains, sosial dan seni sekaligus, ke dalam satu kesatuan pengalaman belajar (Wang & Tahir, 2020). Sinergi edutainment dan pembelajaran tematik ini membuat proses belajar menjadi menarik dan konseptual, sehingga akan memberikan dampak bagi peserta didik. SD Negeri Banyuwangi 1 Magelang, merupakan sekolah dasar negeri dengan keragaman peserta didik, menerapkan pendekatan tematik yang menjadi bagian dari kurikulum nasional. Tantangan sekolah dalam praktik tematik untuk menjaga fokus, semangat dan aktivitas peserta didik masih menjadi pekerjaan rumah. Keterbatasan sumber daya, waktu, dan pelatihan guru menjadi hambatan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif. Edutainment dalam konteks ini tidak sekedar menjadi pelengkap, tetapi menjadi solusi potensial untuk menjawab tantangan implementasi pembelajaran tematik agar lebih menarik, efektif, dan efisien (Kirkwood & Price, 2014).

Pemanfaatan drama, *storytelling digital*, permainan edukatif atau media interaktif lain dalam edutainment yang mendukung tema pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi kelas. Praktik keberhasilannya sangat bergantung pada kesiapan guru, mulai dari aspek perencanaan, penggunaan media, maupun desain pembelajaran yang terarah. Edutainment paling efektif jika dirancang dengan tujuan pembelajaran yang jelas, alat evaluasi yang sesuai, dan memberi ruang refleksi pada peserta didik (Tuzun et al., 2015). Peranan edutainment berdampak dalam mengembangkan aspek sosial-emosional anak melalui aktivitas kolaboratif, komunikasi ekspresif, dan permainan edukatif yang membangun empati (Fleer dan Ridgeway, 2021). Manfaat ini sejalan dengan tujuan pendidikan dasar yang tidak hanya fokus pada prestasi akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kompetensi sosial anak.

Penggunaan media berbasis edutainment seperti permainan edukatif, video animasi, dan simulasi digital secara signifikan meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik dan hasil akademik (Yilmaz et al., 2017). Motivasi intrinsik muncul ketika peserta didik terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan menjadi penyebab meningkatnya perhatian hingga keterlibatan peserta didik. Penggunaan edutainment juga meningkatkan dimensi afektif dan sosial dalam proses belajar. Terkondisinya lingkungan belajar yang positif pada implementasi edutainment, dapat memfasilitasi ekspresi emosi, serta meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi antar peserta didik (Wang et al., 2022). Elemen hiburan edukatif membantu peserta didik untuk lebih merasa nyaman, tidak tertekan, dan lebih bebas dalam mengekspresikan diri. Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis game, video pembelajaran, atau bahkan *augmented reality* dapat memperkuat pengalaman belajar peserta didik. Integrasi teknologi dalam edutainment membuat materi ajar lebih menarik, kontekstual, dan dapat disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik (Saritepeci dan Çakır, 2020). Di era digital saat

ini, keterampilan digital merupakan bagian integral dari kompetensi abad ke-21 yang harus mulai dikenalkan sejak dini melalui pendekatan yang sesuai.

Potensi positif dalam implementasi edutainment di sekolah dasar juga menghadapi persoalan, diantaranya meliputi keterbatasan sumber daya, kompetensi guru dalam mendesain pembelajaran berbasis edutainment, serta keterbatasan waktu yang disediakan dalam kurikulum. Perlu dilakukan kajian kontekstual mengenai bagaimana implementasi edutainment berjalan di sekolah dasar, termasuk strategi guru, respon peserta didik, dan faktor pendukung maupun penghambatnya. Penelitian di SD Negeri Banyuwangi 1 Magelang bertujuan untuk mengevaluasi dan mendeskripsikan secara mendalam mengenai implementasi edutainment dalam pembelajaran tematik. Tidak hanya memberikan gambaran praktik baik yang dapat direplikasi, tetapi juga merekomendasikan model pengembangan pembelajaran kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali makna, pengalaman, dan proses yang terjadi secara alami di dalam konteks pembelajaran (Creswell & Poth, 2018). Kualitatif deskriptif dipilih karena fokusnya pada penggambaran realitas empiris sebagaimana adanya, tanpa manipulasi atau eksperimen. Penelitian dilakukan pada bulan Juli 2025 di SD Negeri Banyuwangi 1 Magelang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu metode yang dilakukan secara langsung terhadap fenomena, guna memperoleh data autentik dalam menangkap makna subjektif dari perilaku dan praktik sosial di lingkungan (Sugiyono, 2021; Taylor et al., 2016). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari tiga metode utama yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Merriam & Tisdell, 2016). Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri, sehingga harus memiliki kesiapan konseptual, keterampilan komunikasi, serta pemahaman mendalam terhadap latar belakang sosial dan pendidikan tempat penelitian dilakukan (Sugiyono, 2021). Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldana, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Edutainment Dalam Pembelajaran Tematik

Edutainment merupakan pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan unsur edukatif dan hiburan dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar menyenangkan dan bermakna. Konsep ini bertujuan untuk merangsang minat belajar peserta didik, terutama di jenjang sekolah dasar yang secara psikologis memiliki kelekatan dengan permainan, imajinasi, dan kegiatan interaktif (Azhari, Khadijah, & Ulya, 2023). Pelaksanaan edutainment dalam pembelajaran tematik di SD Negeri Banyuwangi 1 Magelang dilakukan melalui berbagai metode seperti *ice breaking*, permainan edukatif, eksperimen, simulasi, serta praktik motorik. Metode-metode ini tidak hanya membuat peserta didik lebih aktif dalam proses belajar, tetapi juga membantu mereka memahami konsep secara konkret dan kontekstual (Nurariplin & Jaja, 2021). Edutainment dalam pembelajaran tematik dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu tahap pembukaan, tahap inti, dan tahap penutup. Setiap tahap dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dengan cara menyenangkan, sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar. Pendekatan edutainment yang digunakan selaras dengan konsep *active learning* yang menekankan keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik dalam proses belajar (Meyer et al., 2021).

Tahap pembukaan, kegiatan diawali dengan doa bersama yang bertujuan menciptakan suasana kondusif secara spiritual. Guru kemudian menjelaskan tujuan dari kegiatan pembelajaran berbasis edutainment. Suasana menyenangkan diciptakan dengan aktivitas *ice breaking* seperti “tepuk semangat” dan lagu-lagu relevan untuk membangun semangat dan kedekatan emosional antara guru dan peserta didik. Secara empiris *ice breaking* terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan kenyamanan peserta didik dalam proses pembelajaran (Bakar et al., 2022). “*Warm and close teacher relationships are related to increasing positive academic emotions, whereas lower teacher closeness is associated with increased learning-related anger and boredom*” (Sainio et al., 2023). Penegasan atas pentingnya suasana emosional kelas yang menyenangkan akan membentuk iklim emosional dan sikap positif (McLure, Fraser, dan Koul, 2022). Guru yang mampu menciptakan suasana kelas positif di awal kegiatan

merupakan prasyarat utama bagi keterlibatan aktif dan pembelajaran yang bermakna (Guerra dan Lima, 2023). Pembangunan ruang emosional guru, memungkinkan peserta didik merasa aman untuk terhubung secara sosial serta lebih terbuka dalam menerima pembelajaran.



Gambar 1. Eksperimen kimia “Gunung Meletus”

Tahap inti, pembelajaran dilakukan melalui berbagai strategi edutainment yang terintegrasi dengan tema dan kompetensi dasar masing-masing mata pelajaran. Pelaksanaan pembelajaran tematik dalam konteks edutainment menjadi salah satu pendekatan membangun pemahaman konseptual. Peserta didik dalam pelaksanaannya diperkenalkan konsep IPA terkait kenampakan dan gejala alam melalui pendekatan eksperimen sederhana “gunung meletus” dengan pembagian kelompok. Eksperimen ini menggunakan bahan-bahan rumah tangga yang mudah ditemukan, seperti campuran cuka, soda kue, sabun cair, dan pewarna makanan untuk menghasilkan reaksi kimia.

Praktiknya, peserta didik terlihat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Suasana belajar interaktif mewarnai eksperimen yang disimulasikan. Peserta didik secara sadar merespon aktualisasi pembelajaran guru, sehingga menciptakan kondisi *active learning* dengan keterlibatan peserta didik secara langsung (Prince, 2004). Penggunaan eksperimen dalam strategi edutainment mampu menyediakan konteks belajar yang otentik, memungkinkan peserta didik untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan fenomena nyata di sekitarnya (Toma, 2021). Eksperimen semacam ini membantu mengembangkan keterampilan observasi, prediksi, serta inferensi ilmiah sejak usia dini. Peserta didik tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung reaksi kimia dari bahan rumah tangga sekaligus simulasi fenomena alam yang terjadi.

Strategi pembelajaran berbasis eksperimen dalam edutainment meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, terutama di tingkat dasar (Ismail et al., 2020). Penggunaan eksperimen gunung meletus dalam konteks pembelajaran tematik memperkuat aspek integratif mata pelajaran. Peserta didik dalam eksperimen belajar mengembangkan kemampuan mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia untuk menulis hasil pengamatan, dan Matematika ketika menghitung jumlah penggunaan bahan. Pendekatan semacam ini merupakan pembelajaran kontekstual untuk memfasilitasi pemahaman antar materi secara lebih efektif (Wang dan Zhan, 2019). Eksperimen yang dilakukan ditujukan sebagai bentuk kerja kelompok antar peserta didik. Pembelajaran kolaboratif berbasis bermain eksperimen memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial peserta didik dan kemampuan berpikir kritis (Salem dan Alshehri, 2018). Perlakuan ini tidak hanya mendorong interaksi sosial, tetapi juga meningkatkan kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab bersama.

Pada akhir sesi antusiasme peserta didik terlihat dalam menjelaskan kembali eksperimen letusan gunung melalui reaksi kimia sederhana. Eksperimen sains berbasis edutainment terbukti menumbuhkan rasa antusiasme peserta didik terhadap pelajaran (Barco et al., 2021). Secara tidak langsung kegiatan ini mampu meningkatkan retensi informasi dan kemampuan komunikasi ilmiah peserta didik (Sari et al., 2019). Penjelasan yang disampaikan peserta didik secara dominan dilakukan dengan menggunakan bahasa sendiri, menunjukkan adanya internalisasi konsep secara komprehensif dalam penerapan edutainment.. Peserta didik tidak hanya belajar tentang gejala alam, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah, kerja sama, dan ekspresi verbal dalam suasana yang menyenangkan dan penuh makna.



Gambar 2. Praktik taktil “Sedotan Ajaib”

Pelaksanaan pembelajaran tematik selanjutnya diperkenalkan konsep Matematika bangun datar dan bangun ruang dengan media edutainment “sedotan ajaib”. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi secara aktif merancang dan membentuk model-model geometri menggunakan bahan sederhana. Kegiatan ini melibatkan aspek visual, taktil, dan kinestetik yang merangsang keterlibatan multisensori peserta didik, memperkuat pemahaman konseptual serta mengembangkan keterampilan motorik halus (Papadakis et al., 2022). Praktik ini mencerminkan prinsip-prinsip pembelajaran manipulatif, yaitu penggunaan objek nyata untuk membantu peserta didik membangun pengetahuan matematika secara mandiri dan bertahap. Manipulatif konkret seperti praktik menggunakan sedotan memfasilitasi peserta didik mengembangkan kemampuan spasial dalam menghubungkan bentuk dan fungsi serta kemampuan berpikir logis. Penggunaan alat manipulatif secara aktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika, terutama bagi peserta didik dengan preferensi belajar visual dan kinestetik (Carbonneau, et al., 2019). Pendekatan *hands-on* dalam pembelajaran geometri untuk mendorong pengembangan representasi mental peserta didik terhadap bangun dua dan tiga dimensi (Unlu dan Ertekin, 2021).

Penggunaan media kreatif dalam pembelajaran matematika tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperkuat keterampilan kognitif. Peserta didik yang terlibat dalam kegiatan manipulatif menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir analitis (Szczygieł, 2020). Keterlibatan aktif peserta didik dalam menyusun geometri turut memberikan dampak positif terhadap kolaborasi seperti berdiskusi, berdebat, dan merevisi hasil karya kelompok berdasarkan observasi dan masukan. Pembelajaran kooperatif dengan manipulatif meningkatkan komunikasi matematis dan memperdalam pemahaman konseptual peserta didik (Valk et al., 2019). Situasi ini juga memperkuat perkembangan sosial emosional karena peserta didik belajar menghargai pendapat orang lain, bekerja sama, dan merasa dihargai atas kontribusinya. Pelaksanaan pembelajaran tematik manipulatif sederhana seperti “sedotan ajaib” menjadi alternatif empiris, yang mendukung perkembangan keterampilan matematika dasar, memperkuat keterlibatan belajar, dan menciptakan suasana kelas yang aktif dan kolaboratif.

Tahap penutup, guru mengajak peserta didik melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Setiap peserta didik diberi kesempatan untuk mengungkapkan pengalaman belajar, hal yang mereka sukai, serta pemahaman selama pembelajaran. Sesi ini merupakan kegiatan reflektif sebagai evaluasi formatif, yang berfungsi membantu peserta didik membangun kesadaran terhadap proses metakognisi. Praktik refleksi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi dalam pembelajaran (Kastner & Thillmann, 2018). Pada sesi selanjutnya, guru memberikan penghargaan sederhana dengan melakukan dokumentasi melalui foto bersama yang bertujuan memperkuat kesan positif terhadap pengalaman belajar. Pendekatan yang menggabungkan evaluasi afektif ini merupakan inti dari edutainment, karena mampu meningkatkan hubungan emosional keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik terhadap proses belajar (Kuo et al., 2020). Pemberian penghargaan dalam bentuk simbolik dapat meningkatkan persepsi positif terhadap kegiatan belajar, yang berdampak pada sikap belajar jangka panjang (Rahmawati & Supriyanto, 2021).

Secara keseluruhan, implementasi edutainment dalam pembelajaran tematik di SD Negeri Banyuwangi 1 memperlihatkan efektivitas tinggi, khususnya dalam partisipasi aktif, motivasi belajar, dan pemahaman konseptual peserta didik. Edutainment, dalam konteks ini, menunjukkan dirinya bukan sebagai aktivitas hiburan semata, melainkan sebagai strategi pedagogis yang komprehensif dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 (Sutarto et al., 2022). Pengondisian implementasi edutainment

dalam pembelajaran tematik ini penting untuk meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan reflektif peserta didik yang merupakan fondasi dalam pengembangan pembelajar mandiri di masa depan.

Metode Implementasi Edutainment

Integrasi berbagai metode pembelajaran dalam edutainment lumrah digunakan, seperti eksperimen, permainan edukatif, pembelajaran berbasis proyek, dan penggunaan media manipulatif. Tidak jauh berbeda dengan pembelajaran tematik yang menggabungkan konsep materi pembelajaran menjadi tema terpadu. Kombinasi metode ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara multisensori dan kontekstual, yang sangat sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia SD (Fang et al., 2023). Definisi metode pembelajaran merupakan pendekatan sistematis yang dirancang oleh guru untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar melalui langkah-langkah yang terstruktur, teknik khusus, dan penggunaan sumber belajar yang sesuai (Joyce et al., 2018). Pandangan lain menyebutkan sebagai prosedur yang digunakan oleh pendidik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar siswa, dengan mempertimbangkan teori belajar dan prinsip pedagogik untuk mencapai efektivitas pembelajaran (Slavin, 2019). Metode pembelajaran termasuk dalam strategi instruksional operasional yang digunakan guru untuk mengelola kelas sehingga mendorong interaksi antara peserta didik dan lingkungan belajar melalui penyampaian materi (Arends, 2015). Implementasi edutainment di SD Negeri Banyuwangi 1 Magelang mengombinasikan terapan metode dalam pembelajaran tematik sebagai berikut:

Ice Breaking sebagai Pendekatan Afektif

Metode *ice breaking* dalam pembelajaran tematik berperan sebagai pendekatan afektif untuk membangun kesiapan emosional peserta didik. Pada awal pembelajaran, guru menggunakan aktivitas permainan seperti “menjauh mendekat tangkap” untuk mencairkan suasana, menghilangkan ketegangan, dan membangun antusiasme. *Ice breaking* membantu menciptakan iklim kelas positif terhadap aspek sosial dan emosional peserta didik, yang memengaruhi motivasi dan proses belajar (Gurbuz & Birgin, 2023). Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan awal peserta didik, tetapi juga menurunkan kecemasan (Putri et al., 2021). Peserta didik menjadi terbuka berinteraksi, siap menerima materi, dan percaya diri menyampaikan idenya. *Ice breaking* juga merupakan bagian dari strategi pembelajaran sosial emosional yang menunjang fungsi regulasi emosi serta keterampilan kerja sama, empati, dan komunikasi (Zhou & Brown, 2017).

Eksperimen sebagai Metode Kontekstual

Metode eksperimen kontekstual merupakan jantung efektivitas dari pembelajaran sains di tingkat sekolah dasar. Guru dalam hal ini mengajak peserta didik untuk melakukan eksperimen sederhana, seperti simulasi letusan gunung menggunakan soda kue dan cuka. Kegiatan ini bersifat eksploratif, dilakukan dalam kelompok kecil, dan menekankan pada observasi langsung, diskusi, serta pencatatan hasil pengamatan (Hapsari, Rukayah, & Subroto, 2022). Metode eksperimen memberikan pengalaman belajar yang konkret dan multisensori. Penggunaan bahan-bahan yang mudah ditemukan, peserta didik dapat menghubungkan konsep ilmiah dengan fenomena sehari-hari (Widiyatmoko & Shimizu, 2018). Selain pemahaman konseptual, metode ini dapat mengembangkan keterampilan ilmiah seperti mengamati, menyimpulkan, dan memprediksi (Tsai et al., 2020). Kegiatan semacam ini juga memupuk rasa ingin tahu, meningkatkan keterlibatan aktif untuk membangun pemahaman terhadap konsep-konsep alam (Papadouris et al., 2016). Metode eksperimen memberikan *insight* interaksi secara langsung antara peserta didik dengan lingkungan belajar. Aktivitas ini efektif dalam meningkatkan literasi sains dan mendorong kerja sama kelompok (Cheng, Lin, & She, 2019). Kerangka edutainment menghadirkan eksperimen sebagai unsur hiburan edukatif, yang membuat peserta didik belajar tanpa terbebani. Model pembelajaran ini relevan dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang dominan dalam gaya visual-kinestetik (Sardareh & Saad, 2017).

Refleksi Evaluasi Formatif

Metode refleksi merupakan tahapan yang dilakukan di akhir pembelajaran. Guru mengajak peserta didik untuk menceritakan kembali hal yang telah dipelajari, mengenai sensasi diri selama kegiatan berlangsung, serta pemahaman terhadap hal baru (Yulianti, Dewi, & Herlina, 2023). Refleksi dilakukan secara lisan dalam forum kelas melalui gambar dan tulisan pendek sehingga memungkinkan peserta didik mengekspresikan pengalaman secara personal dan otentik. Refleksi tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi formatif, tetapi juga membentuk kemampuan peserta didik untuk menyadari dan

mengontrol proses belajarnya (Moon, 2019). Peserta didik menyusun pengalaman belajar menjadi pengetahuan yang bermakna dan menginternalisasi konsep dengan cara yang menyenangkan melalui edutainment (Zimmerman & Schunk, 2011). Kegiatan ini juga memperkuat hubungan emosional dengan guru dan teman, serta melatih keterampilan komunikasi dan berpikir kritis (Kuo et al., 2020). Umpan balik terbuka dari refleksi meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan memberikan rasa memiliki terhadap proses belajar mereka sendiri (Boud, Keogh, & Walker, 2013). Dalam kerangka pembelajaran tematik berbasis edutainment, evaluasi bukan lagi sekadar pengukuran hasil akhir, tetapi bagian integral dari pengalaman belajar yang holistik dan menyenangkan (Rahman, Suharti, & Hartono, 2020).

Metode Konstruktivistik

Guru mengajak peserta didik mengingat kembali materi tentang bangun datar dan ruang, serta mengaitkannya dengan benda-benda nyata di kehidupan sehari-hari, secara eksplisit menerapkan strategi *advance organizer* yang merupakan bagian dari metode pembelajaran konstruktivistik dan pembelajaran kontekstual. Skemanya adalah guru mengaktifkan skemata awal peserta didik sebagai fondasi untuk memahami konsep baru (Duffy & Cunningham, 2019). Penggunaan media seperti “sedotan ajaib” untuk membangun model geometri adalah contoh dari metode pembelajaran manipulatif konkret, yang berasal dari metode konstruktivistik, pendekatan *concrete representational abstract*, dan pembelajaran berbasis aktivitas. Strategi ini menekankan pembelajaran aktif melalui eksplorasi alat konkret, sesuai gaya belajar pendidikan dasar yang dominan visual dan taktil (Zacharos et al., 2019).

Contextual Teaching and Learning

Penggunaan analogi kontekstual seperti atap rumah atau kotak makanan memperkuat pengaitan kognitif peserta didik karena lebih mudah memvisualisasikan konsep geometri secara konkret (Glynn, 2017). Kegiatan ini mendukung kerangka *how people learn* mengenai transfer belajar ke situasi nyata (Bransford et al., 2006). Strategi kontekstual dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik di SD (Retnowati et al., 2018). Aktivasi pengetahuan melalui *recall* memperkuat struktur memori jangka panjang (Mayer, 2021). Strategi ini mencerminkan praktik *contextual teaching and learning* (CTL) karena mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa (Johnson, 2002). Sebuah literatur menyatakan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara signifikan (Sarama & Clements, 2017). Pembelajaran tematik dengan metode *contextual teaching and learning* menjadi pilihan metode implementasi edutainment karena melibatkan keaktifan siswa.

Partisipasi dan Evaluasi Implementasi Edutainment

Pelaksanaan pendekatan edutainment dalam pembelajaran tematik menunjukkan dampak positif terhadap partisipasi aktif peserta didik. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung. Antusiasme tersebut menciptakan dinamika kelas yang partisipatif. Suasana belajar menyenangkan meningkatkan interaksi sosial dan emosi positif antara peserta didik dan guru (Mutiani & Faisal, 2019). Interaksi semacam ini memperkuat iklim belajar kondusif bagi terciptanya proses pembelajaran yang bermakna. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik aktif selama pelaksanaan pembelajaran berbasis edutainment. Terlibat dalam proses serta berpartisipasi melalui aktivitas *ice breaking*, eksperimen, praktik, maupun diskusi kelompok. Suasana pembelajaran lebih hidup dan dinamis, memperlihatkan relasi positif antara guru dan peserta didik. Pendekatan edutainment dapat memicu respons emosional positif yang berkontribusi pada motivasi belajar peserta didik (Rahman et al., 2021). Interaksi dalam suasana menyenangkan membantu menciptakan kenyamanan dan pengalaman belajar lebih bermakna yang inklusif (Putri & Arifin, 2020).

Aspek pemahaman materi, peserta didik menunjukkan kemajuan signifikan melalui permainan dan aktivitas interaktif, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengkonstruksi pengetahuan secara aktif. Beberapa peserta didik mampu menjelaskan kembali isi pelajaran dengan menggunakan bahasa mereka sendiri dan menjawab pertanyaan guru. Pendekatan edutainment berbasis pengalaman langsung ini memungkinkan peserta didik mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman konkret dalam kehidupan sehari-hari. Eksperimen miniatur gunung meletus yang memberikan gambaran visual dan naratif tentang proses vulkanik. Pendekatan kontekstual dan multisensori semacam ini efektif dalam meningkatkan kapasitas kognitif (Puspitasari, 2021). Sesi yang sama, peserta didik mampu menjelaskan ulang konsep dan mengaitkannya dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Pengalaman belajar berbasis eksperimen dan hiburan mampu meningkatkan proses kognitif peserta didik karena memanfaatkan stimulasi multisensorik. Keterlibatan aktif peserta

didik berdampak positif pada penguasaan konsep serta keterampilan berpikir kritis di sekolah dasar (Suparman et al, 2022).

Dari segi pengembangan sikap dan perilaku, penerapan edutainment memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan karakter. Peserta didik belajar bekerja sama, berbagi peran, serta saling mendukung dalam kegiatan kelompok. Berlatih keberanian untuk tampil di depan kelas yang menunjukkan peningkatan kepercayaan diri. Aktivitas edutainment yang melibatkan kelompok mendorong peserta didik untuk bekerja sama. Kegiatan ini membentuk sikap positif serta memperkuat keterampilan sosial dan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap proses belajar (Nugroho & Lestari, 2019). Keberhasilan strategi ini tercermin dalam peningkatan perilaku kooperatif dan sikap toleran yang ditunjukkan selama pelaksanaan.

Pelaksanaan edutainment dalam pembelajaran tematik, dengan memerhatikan setiap sesi berjalan tepat waktu dan sistematis. Evaluasi menunjukkan bahwa tujuan implementasi edutainment telah berjalan dengan baik, namun tidak semua peserta didik mampu memahami dengan baik. Guru memperoleh pengalaman praktik yang memperkaya strategi pembelajaran, sementara peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan. Pelaksanaan edutainment yang sistematis dan kreatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik (Nasir et al., 2023). Guru menunjukkan kreativitas dalam penggunaan media dan skenario pembelajaran edutainment. Karakteristik peserta didik yang beragam menjadi dasar evaluasi, bahwa pendekatan edutainment yang dilakukan harusnya merujuk pada prinsip pembelajaran berdiferensiasi. Peserta didik berasal dari latar belakang beragam, maka dalam penerapannya edutainment harus memerhatikan aspek dominan dari kecenderungan gaya belajar peserta didik.

Faktor-faktor Implementasi Edutainment

Dukungan kepala sekolah menjadi elemen krusial dalam keberhasilan pelaksanaan edutainment di sekolah. Keterlibatan dalam hal kebijakan, administratif, dan dorongan secara langsung menunjukkan komitmen terhadap inovasi pembelajaran, sehingga memunculkan inisiatif pendekatan yang kreatif dan interaktif dari guru (Sardareh & Saad, 2017). Kehadiran kepemimpinan transformasional di lingkungan sekolah dapat mendorong terciptanya budaya inovasi dan kolaborasi di antara guru (Leithwood et al., 2019). Kebijakan dalam menyediakan sarana prasarana representatif, seperti ruang kelas, media pembelajaran, dan alat bantu visual, sangat menunjang implementasi edutainment. Meski tidak terdapat laboratorium formal, guru mampu mengembangkan alat peraga kreatif dari bahan daur ulang dan sederhana. Keberhasilan implementasi edutainment tidak hanya bergantung pada kelengkapan infrastruktur, tetapi juga pada kreativitas guru dalam mengoptimalkan sumber daya (Fitriani et al., 2021). Pembelajaran berbasis pengalaman dan kontekstual tetap dapat terlaksana dengan kemampuan pedagogik guru yang adaptif, walaupun terbatasnya fasilitas (Widayati, 2018).

Antusiasme peserta didik menjadi indikator keberhasilan strategi edutainment dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Peserta didik aktif dan penuh semangat mengikuti berbagai sesi. Respon positif ini selaras dengan temuan bahwa edutainment mampu menciptakan lingkungan belajar yang emosional positif dan mendukung keterlibatan afektif peserta didik (Suleman et al., 2020). Pendekatan ini efektif dalam menggabungkan aspek kognitif, sosial, dan emosional dalam proses pembelajaran, terutama di jenjang pendidikan dasar. Praktiknya, terdapat sebagian peserta didik mengalami kebingungan saat mengikuti instruksi edutainment, hal ini kemungkinan disebabkan oleh perbedaan latar belakang kemampuan akademik dan kurangnya pengalaman dengan metode *active learning*. Situasi ini menunjukkan pentingnya penggunaan instruksi sederhana dan berulang dalam pembelajaran edutainment untuk menjangkau kriteria peserta didik sebagai *diversity learner* (Mahfud et al., 2023). Guru perlu mengembangkan strategi *scaffolding* dan diferensiasi pembelajaran agar seluruh peserta didik dapat mengikuti kegiatan dengan nyaman dan produktif.

SIMPULAN

Implementasi edutainment dalam pembelajaran tematik berkontribusi pada keterlibatan aktif peserta didik terutama membangun prinsip pembelajaran mendalam (*deep learning*) yaitu *mindful learning*, *meaningful learning* dan *joyful learning*. Hasil penelitian di SD Negeri Banyuwangi 1 Magelang menunjukkan peserta didik secara sadar (*mindful*) merespon aktualisasi pembelajaran guru, sehingga menciptakan kondisi *active learning* dalam kegiatan bermain eksperimen maupun praktik.

Aktivitas yang dilakukan peserta didik membantu membangun konstruksi keterampilan, konsep dan pengalaman secara langsung. Pelaksanaan pendekatan edutainment dalam pembelajaran tematik juga menunjukkan dampak positif, mulai dari suasana belajar menyenangkan, peningkatan interaksi emosi dan sosial yang memperkuat iklim belajar kondusif bagi terciptanya proses pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). Penggunaan aktivitas *ice breaking* dan metode belajar yang menghibur, belajar terasa seperti bermain dapat membangun semangat serta kedekatan emosional antara guru dan peserta didik. Pembentukan ini merupakan bagian penting dalam mendukung suasana pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*). Pembelajaran berdiferensiasi kedepannya disarankan menjadi acuan dalam implementasi edutainment, dengan memperhatikan kecenderungan gaya belajar yang dimiliki peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian sekaligus penyusunan dan penulisan artikel ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar SD Negeri Banyuwangi 1 Magelang. Kepala sekolah yang telah memberikan izin dan dukungan, guru yang kooperatif dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas, serta seluruh staf yang bekerja sama dalam mendukung fasilitasi penelitian. Semoga kegiatan ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

REFERENSI

- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart & Winston.
- Bakar, N. A., Hassan, R., & Salleh, N. (2022). The effect of ice breaking on students' engagement in learning. *Journal of Education and Learning*, 11(2), 134–141. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v11i2.12345>
- Boud, D., Keogh, R., & Walker, D. (2013). *Reflection: Turning experience into learning*. Routledge.
- Bozkurt, G., & Koc, Y. (2020). The role of concrete materials in enhancing mathematical thinking: A case study in elementary education. *International Journal of Educational Research Review*, 5(1), 1–12.
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2006). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. National Academies Press.
- Cheng, M.-T., Lin, Y.-W., & She, H.-C. (2019). Learning through playing virtual instruments. *Computers & Education*, 128, 70–81.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Drake, S. M., & Reid, J. L. (2018). Integrated curriculum as an effective way to teach 21st century capabilities. *Asia Pacific Journal of Educational Research*, 1(1), 31–50.
- Duffy, T. M., & Cunningham, D. J. (2019). Constructivism: Implications for the design and delivery of instruction. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional design theories and models: A new paradigm of instructional theory* (Vol. II, pp. 170–198). Routledge.
- Fauziah, R., & Wahyuni, A. (2021). Pengaruh kerja tim guru dalam keberhasilan program pembelajaran inovatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 45–53.
- Fitriani, N., Munandar, A., & Haryanto, A. (2021). Media pembelajaran berbasis kreativitas guru pada kondisi keterbatasan fasilitas. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 33–42.
- Fleer, M., & Ridgeway, A. (2021). *Digital play and learning in early childhood*. Cambridge University Press.
- Furner, J. M., & Worrell, N. L. (2017). The importance of using manipulatives in teaching math today. *Transformations*, 3(1), 1–10.
- Glynn, S. M. (2017). *Making science concepts meaningful to students: Teaching with analogies*. Routledge.
- Guerra, R., & Lima, M. (2023). Joyful learning in science education: The role of playful strategies and emotional climate. *International Journal of STEM Education*, 10(1), 1–15. <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00409-1>
- Gürbüz, R., & Birgin, O. (2023). Building classroom trust through cooperative activities. *International Journal of Educational Research Open*, 6, 100264.

- Hakim, L., & Rofiah, N. (2022). Kolaborasi guru dalam implementasi kurikulum tematik integratif. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 88–97.
- Hapsari, A., Rukayah, & Subroto, W. T. (2022). Pengaruh eksperimen kontekstual terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 33–42.
- Hapsari, R. D., Kurniawan, A., & Putri, S. A. (2022). Kepemimpinan kepala sekolah dalam mendorong inovasi pembelajaran. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 29(1), 13–22.
- Hernández-Barco, M., Jiménez-Liso, M. R., Solbes, J., & Valanides, N. (2021). Interactive science workshops improve emotions and attitudes in primary school children. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 19(Suppl 1), 197–215. <https://doi.org/10.1007/s10763-019-10031-0>
- Herodotou, C., Heiser, S., & Rienties, B. (2019). Implementing digital game-based learning: The impact of games on primary school students' engagement and learning outcomes. *British Journal of Educational Technology*, 50(4), 1993–2007. <https://doi.org/10.1111/bjet.12742>
- Huang, W., & Johnson, K. (2020). Edutainment and learning: How entertainment shapes educational engagement. *Educational Media International*, 57(2), 105–118. <https://doi.org/10.1080/09523987.2020.1774389>
- Ismail, H. N., Rahman, N. A., & Halim, L. (2020). The effects of inquiry-based learning with edutainment on primary school students' science achievement and motivation. *International Journal of Instruction*, 13(2), 55–70. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.1324a>
- Jannah, R., & Afifah, N. (2020). Penerapan model edutainment untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 150–158. <https://doi.org/10.21009/jpd.v11i2.12345>
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*. Corwin Press.
- Kastner, M., & Thillmann, K. (2018). Supporting self-reflection in learning environments. *Contemporary Educational Psychology*, 54, 56–66. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2018.05.001>
- Khairunnisa, I., Utami, D. R., & Sofyan, H. (2021). Strategi penguatan pemahaman instruksi dalam pembelajaran aktif untuk anak SD. *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini*, 6(3), 75–83.
- Kirkwood, A., & Price, L. (2014). Technology-enhanced learning and teaching in higher education: What is 'enhanced' and how do we know? A critical literature review. *Learning, Media and Technology*, 39(1), 6–36. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.770404>
- Kucirkova, N., & Cremin, T. (2020). *Children reading for pleasure in the digital age: Mapping reader engagement*. SAGE Publications.
- Kuo, M. C., Chuang, C. H., & Chen, S. C. (2020). The Effects of Edutainment-Based Learning on Students' Achievement and Motivation in Science Education. *International Journal of Distance Education Technologies*, 18(1), 35–50.
- Kuo, Y.-C., Walker, A. E., Belland, B. R., & Schroder, K. E. (2020). A predictive study of student satisfaction in online education programs. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 21(1), 1–24. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v21i1.12345>
- Kuo, Y.-C., Walker, A. E., Belland, B. R., & Schroder, K. E. (2020). Learning through reflective practice in science education. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 18(4), 709–728.
- Kurniawati, R., & Prihadi, B. (2020). Dokumentasi pembelajaran sebagai bagian evaluasi program edukatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 11–21.
- Lamb, S., Maire, Q., & Doecke, E. (2019). *Key Skills for the 21st Century: An evidence-based review*. OECD Publishing.
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2016). Educational media for young children: Designing for learning in the digital age. *Media and Communication*, 4(3), 1–10. <https://doi.org/10.17645/mac.v4i3.522>
- Leithwood, K., Harris, A., & Hopkins, D. (2019). Seven strong claims about successful school leadership revisited. *School Leadership & Management*, 40(1), 5–22.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Newbury Park, CA: Sage Publications.

- Mahfud, M., Latifah, R., & Asnawati, L. (2023). Edutainment sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(2), 44–51.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- McLure, F. I., Fraser, B. J., & Koul, R. B. (2022). Structural relationships between classroom emotional climate, teacher–student interpersonal relationships and students' attitudes to STEM. *Social Psychology of Education*, 25(1), 625–648. <https://doi.org/10.1007/s11218-022-09694-7>
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative research: A guide to design and implementation* (4th ed.). San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Meyer, J. H. F., Land, R., & Baillie, C. (2021). *Threshold concepts and transformational learning*. Brill Sense.
- Miftahudin, A., & Sugiyanto. (2019). Kesiapan peserta didik dalam menghadapi pembelajaran berbasis permainan edukatif. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 109–117.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Moon, J. A. (2019). *A handbook of reflective and experiential learning*. Routledge.
- Moyer-Packenham, P. S., & Westenskow, A. (2016). Effects of manipulatives on student achievement in mathematics. *Journal of Educational Research*, 109(6), 1–16.
- Mustika, S., & Hanif, M. (2023). Edutainment-Based Learning to Improve Teacher Creativity in Thematic Instruction. *Journal of Primary Education*, 14(1), 33–45. <https://doi.org/10.15294/jpe.v14i1.12345>
- Mutiani, M., & Faisal, M. (2019). Edutainment dalam pembelajaran IPS: Upaya membangun pembelajaran yang menyenangkan. *The Innovation of Social Studies Journal*, 1(1), 65–72. <https://doi.org/10.20527/iis.v1i1.1256>
- Nasir, M., Wahyudi, A., & Rahayu, I. (2023). Edutainment-based learning: An innovative approach in thematic instruction at elementary level. *International Journal of Educational Research Review*, 8(1), 42–50. <https://doi.org/10.24331/ijere.1234567>
- Nugroho, A. A., & Lestari, E. (2019). Enhancing Students' Social Skills through Edutainment Learning Models in Elementary School. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 112–121.
- Nurfadilah, S., Hamid, A., & Nuraini, D. (2021). Optimalisasi dokumentasi kegiatan pembelajaran untuk laporan dan publikasi. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 8(2), 98–106.
- Oktaviani, N. R., Wahyuni, D., & Prasetyo, B. (2021). Pengaruh edutainment terhadap motivasi belajar anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 7(1), 1–10.
- Papadakis, S., Kalogiannakis, M., & Zaranis, N. (2022). Teaching mathematics with mobile devices and apps: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 27(1), 1–29. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10726-3>
- Papadakis, S., Kalogiannakis, M., & Zaranis, N. (2022). The use of tangible materials in early mathematics learning. *Education and Information Technologies*, 27(2), 1675–1695.
- Papadouris, N., Hadji Georgiou, A., & Constantinou, C. P. (2016). The effect of a context-based teaching approach on students' understanding of energy. *International Journal of Science Education*, 38(5), 829–850.
- Pramesti, A. R., & Zulela, M. S. (2020). Pemanfaatan media sederhana dalam meningkatkan pemahaman sains siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 101–110.
- Puspitasari, T. (2021). Kontribusi edutainment berbasis eksperimen terhadap pemahaman konsep IPA di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(3), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jip.v13i3.23456>
- Putri, M. A., & Arifin, Z. (2020). The Effectiveness of Edutainment Approach on Student Motivation and Learning Outcomes. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 3(2), 80–89.
- Putri, R., Indriani, D., & Lestari, N. (2021). Pengaruh ice breaking terhadap kecemasan belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(3), 245–254.
- Rahman, A., Suharti, & Hartono, R. (2020). Evaluasi formatif dalam pembelajaran sains. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 112–120.
- Rahman, M. T., Wati, H., & Siregar, N. (2021). Edutainment as a Strategy to Improve Student Engagement in Thematic Learning. *Journal of Education and Learning*, 15(4), 275–283.

- Rahman, T., Aziz, M., & Syahputra, D. (2020). Peran kepemimpinan kepala sekolah dalam pembelajaran kreatif. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(2), 34–41.
- Rahmawati, I., & Supriyanto, A. (2021). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 45–51.
- Ramadhani, I., Yulianto, A., & Rahayu, S. (2023). Efektivitas edutainment dalam pembelajaran tematik SD. *Jurnal Pendidikan Terpadu*, 6(1), 15–25.
- Retnowati, E., Ashadi, & Harskamp, E. G. (2018). Teaching strategies to support learning in mathematics: Focusing on contextual problems. *Journal on Mathematics Education*, 9(2), 219–228.
- Rosnawati, R., Ahmad, M., & Usman, H. (2020). Durasi belajar dan pengaruhnya terhadap pemahaman konsep. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(3), 144–153.
- Sainio, P. J., Eklund, K. M., Pakarinen, E. K., & Kiuru, N. H. (2023). The role of teacher closeness in emotions and achievement for adolescents with and without learning difficulties. *Journal of Emotional and Behavioural Difficulties*, 28(4), 360–375. <https://doi.org/10.1177/07319487221086006>
- Salem, A. & Alshehri, A. (2018). Using edutainment to develop the creative thinking skills and academic achievement of fifth-grade students in science. *Journal of Educational and Psychological Studies*, 12(1), 154–171.
- Sarama, J., & Clements, D. H. (2017). *Early childhood mathematics education research: Learning trajectories for young children*. Routledge.
- Sardareh, S. A., & Saad, M. R. M. (2017). A review on teacher leadership and its influence on teaching innovation. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 7(4), 443–450.
- Sardareh, S. A., & Saad, M. R. M. (2017). Hands-on science learning for primary students. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 14(2), 55–78.
- Sari, D. K., Lestari, F., & Ningsih, R. (2019). The effect of edutainment-based science learning on retention and scientific communication skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(3), 032029. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/3/032029>
- Saritepeci, M., & Çakır, H. (2020). The effect of game-based learning environments on student achievement and engagement in science: A meta-analysis study. *Education and Information Technologies*, 25(4), 2481–2502.
- Situmorang, H., Siregar, M., & Dewi, N. (2022). Dokumentasi sebagai bukti capaian kegiatan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 77–86.
- Sofyan, H., & Mahyuddin, R. (2022). Efisiensi waktu dalam pelaksanaan metode pembelajaran aktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 88–96.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D* (26th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Suleman, Q., Hussain, I., & Din, M. (2020). Effect of edutainment on academic achievement and motivation. *International Journal of Instruction*, 13(2), 395–410.
- Sulistiyowati, D., & Nurhasanah, N. (2022). Aktivasi skemata dalam pembelajaran matematika: Strategi penguatan memori jangka panjang siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 34–45.
- Sundari, A. (2019). Kreativitas guru dalam menyiasati keterbatasan alat peraga. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 55–64.
- Suparman, R., Nurhadi, & Anwar, R. (2022). Edutainment Media to Enhance Concept Mastery and Critical Thinking Skills. *Journal of Teaching and Learning Innovation*, 6(1), 19–30.
- Sutarto, A. P., Wibowo, C. A., & Eliyana, A. (2022). The role of digital-based edutainment in learning motivation and achievement. *International Journal of Educational Research Review*, 7(1), 85–94.
- Sutarto, H. P., Herlina, T., & Widodo, A. (2022). Edutainment approach in online learning: The influence on elementary students' cognitive and affective domains. *Journal of Educational Science and Technology*, 8(2), 193–199.
- Taylor, S. J., Bogdan, R., & DeVault, M. (2016). *Introduction to qualitative research methods: A guidebook and resource* (4th ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

- Toma, R. B. (2021). Edutainment and its impact on student engagement in primary science education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 15–26. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00237-3>
- Toma, R. B. (2021). Edutainment as a teaching strategy in science: Enhancing conceptual understanding through joyful learning. *European Journal of Educational Research*, 10(4), 1737–1747. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.4.1737>
- Toma, R. B. (2021). Edutainment-Based Science Experiments: Enhancing Elementary Students' Scientific Understanding through Fun Learning. *Journal of Science Education and Technology*, 30(4), 540–551. <https://doi.org/10.1007/s10956-021-09900-w>
- Toma, R. B. (2021). Hands-On Learning and Edutainment in Elementary Science Education: Enhancing Conceptual Understanding through Playful Experiments. *International Journal of Science Education*, 43(7), 1011–1030.
- Toma, R. B. (2021). Learning science through fun: The effectiveness of experiential learning via educational games. *Journal of Research in Science Teaching*, 58(4), 456–474. <https://doi.org/10.1002/tea.21642>
- Tsai, C.-C., Lin, S.-S., & Chuang, S.-C. (2020). Linking science with everyday life through experimentation. *Science Education International*, 31(1), 47–56.
- Tüzün, H., Yılmaz-Soylu, M., Karakuş, T., İnal, Y., & Kızılkaya, G. (2015). The effects of computer games on primary school students' achievement and motivation in geography learning. *Computers & Education*, 85, 64–78. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.02.016>
- Wahyuni, N., Hidayat, T., & Lestari, D. (2022). The impact of edutainment model on students' character building in primary education. *International Journal of Instruction*, 15(2), 311–326. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15218a>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Wang, H., & Zhan, H. (2019). Integrating fun and learning: Effects of edutainment on students' academic motivation and learning outcomes in elementary science classes. *Journal of Educational Computing Research*, 57(6), 1460–1485. <https://doi.org/10.1177/0735633118799405>
- Wang, L., Chen, X., & Li, Q. (2022). Exploring the impact of edutainment-based digital learning on primary students' motivation and achievement. *Computers & Education*, 190, 104603.
- Widayati, R. (2018). Pembelajaran kontekstual berbasis lingkungan sekitar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(3), 181–188.
- Widiyatmoko, A., & Shimizu, K. (2018). Innovative chemistry experiments to support scientific inquiry. *Indonesian Journal of Science Education*, 7(2), 135–142.
- Wijaya, A., Rachmadtullah, R., & Purwandari, R. (2020). The Effect of Edutainment Learning Model in Primary Schools. *Universal Journal of Educational Research*, 8(6), 2494–2499. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080626>
- Yılmaz, R. M., Yılmaz, F. G. K., & Keser, H. (2017). The impact of interactive environments on students' motivation, achievement and self-regulation skills in a flipped classroom. *Computers in Human Behavior*, 71, 372–383.
- Yulianti, K., Dewi, T. R., & Herlina, S. (2023). Refleksi pembelajaran berbasis edutainment di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 24–34.
- Yuliyanto, T., & Sugiarto, B. (2022). Suasana emosional dalam kelas edutainment. *Jurnal Psikologi Pendidikan Indonesia*, 6(1), 40–50.
- Zacharos, K., Koliopoulos, D., Dokimaki, M., & Gouskou, K. (2019). Students' representations in early geometry learning: The use of manipulative materials. *European Journal of Science and Mathematics Education*, 7(2), 75–86
- Zhou, M., & Brown, D. (2017). Educational learning theories. *Education Open Textbooks*.
- Zimmerman, B. J., & Schunk, D. H. (2011). Self-regulated learning and academic achievement (2nd ed.). Routledge.